

**STUDI EKSPERIMEN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA *POWERPOINT* SISWA KELAS 5C SD NEGERI 9
BENGKULU SELATAN**



SKRIPSI

OLEH

EKY ROMANZA

NPM : A1G009075

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

**STUDI EKSPERIMEN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA *POWERPOINT* SISWA KELAS 5C SD NEGERI 9
BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Bengkulu
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

OLEH

EKY ROMANZA

A1G009075

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. *Kemiskinan bukan penghalang untuk maju.*
2. *Man Jadda Wa Jadda (Siapa yang bersungguh-sungguh dia akan berhasil).*
3. *Hanya dengan dikerjakan sesuatu bisa diselesaikan.*

PERSEMBAHAN

Ya Allah, begitu panjang perjalanan yang ku lewati dengan hari-hari yang penuh makna dan pembelajaran di dalam hidupku. Alhamdulillahilabbil'alamin satu cita-cita dan harapanku telah terwujud. Dengan mengucapkan syukur ku persembahkan karya ini untuk:

1. *Kedua orang tuaku Bak Amran Wana dan Emak Nurmaida yang selalu mendampingi dalam do'a untuk keberhasilan ku, semua jasa-jasa Bak dan Emak tidak akan mungkin dapat terbalaskan.*
2. *Kakak-kakakku (Ferezon, Edi, Harneli, Amir, dan Eby), terimakasih untuk setiap motivasi serta do'a yang selalu tercurah untukku.*
3. *Ibunda Dra. Nur Asni M. Pd (Almh), terima kasih untuk bimbingannya.*
4. *NaM yang selalu memberikan semangat, bantuan, dan do'a.*
5. *Pak Bambang, MPAC, KBM, Mami, yang memberikan pendewasaan dalam berpikir dan berbuat.*
6. *Sahabatku (Meny, Defi, Butet, Beni, Donal, Riri, dan Irfan) hal yang paling membahagiakan menjalani dunia perkuliahan bersama kalian, tak akan terlupakan kebersamaan kita.*
7. *Saudara seperjuangan yang ku miliki (Kelas B angkatan 09) Terima kasih untuk setiap senyum tawa kebersamaan kita.*
8. *Rekan-rekan seperjuangan angkatan 09.*
9. *Almamaterku.*

ABSTRAK

Romanza, Eky. 2014. Studi Eksperimen Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Media *Powerpoint* Siswa Kelas 5C SD N 9 Bengkulu Selatan. Dr. H. Daimun Hambali M. Pd, Drs. Herman Lusa, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif antara nilai pretes dengan nilai postes mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint*. Jenis Penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *The One Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5C SD N 9 Bengkulu Selatan. Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Dari hasil penelitian terdapat peningkatan antara nilai pretes dengan nilai postes. Untuk nilai pretes diperoleh nilai rata-rata 59,85. Kemudian untuk nilai postes diperoleh nilai rata-rata 81,05. Presentase peningkatan nilai pretes dengan nilai postes sebesar 50%. Berdasarkan perhitungan uji-t yang dilakukan dari kelas subjek penelitian dengan $\alpha = 0,05$, diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,978$, sedangkan nilai $t_{tabel} = 2,093$ yang berarti $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint*.

Kata kunci : *eksperimen, hasil belajar Bahasa Indonesia, media powerpoint*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **”Studi Eksperimen Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Media Powerpoint Siswa Kelas 5C SD N 9 Bengkulu Selatan”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Kebanggaan dan kebahagiaan yang tiada ternilai bagi penulis atas rampungnya penulisan skripsi ini. Terwujudnya skripsi ini tidak terlepas berkat adanya bantuan, motivasi, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak yang sangat berarti bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, dengan hormat dan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ridwan Nurazi, SE, M. Sc, M. Akt, selaku Rektor Universitas Bengkulu
2. Bapak Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Bengkulu.
3. Ibu Dr. Manap Soemantri, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
4. Ibu Dra. Victoria Karjiyati, M.Pd., selaku Ketua Prodi PGSD FKIP Universitas Bengkulu
5. Bapak Dr. Daimun Hambali M. Pd, selaku Pembimbing Utama yang selalu membimbing dan memberikan masukan yang baik kepada penulis dari awal sampai selesainya skripsi ini.

6. Bapak Drs. Herman Lusa, M.Pd, selaku Pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis sampai selesainya skripsi ini.
7. Ibu Dra. Resnani, M.Si, selaku Penguji I yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.
8. Ibu Dwi Anggraini, S.Sn, M.Pd, selaku Penguji II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.
9. Ibu Kepala sekolah, ibu guru pamong, bapak/ibu dewan guru, dan siswa kelas 5C SD N 9 Bengkulu Selatan yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama penelitian.
10. Bapak dan ibu dosen PGSD FKIP Universitas Bengkulu yang memberikan ilmunya selama perkuliahan.
11. Bak dan Emak tercinta yang selalu mendo'akan dan selalu ada memberikan yang terbaik untuk penulis. Terima kasih selalu mengajarkan kepada penulis tentang kerasnya bertahan hidup.
12. Kakak-kakak beserta keponakan yang senantiasa selalu mendoakan, memberikan motivasi, bantuan moril dan materiil dengan ketulusan dan keikhlasan serta kesabaran yang tak ternilai harganya sampai penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Civitas akademika dilingkungan PGSD KM 6,5 yang memberikan banyak kenangan, kenakalan, dan pengalaman di masa perkuliahan penulis untuk mendapat gelar sarjana pendidikan.

Semoga Allah SWT memberikan pahala yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan. Penulis juga mengharapkan kritik

dan saran dari pembaca yang bersifat membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhirnya, dengan penuh kerendahan hati penulis berharap semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat baik bagi penulis sendiri, mahasiswa PGSD, dan seluruh pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr, Wb

Bengkulu, Februari 2014
Peneliti

Eky Romanza

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	8
1. Hasil Belajar.....	8
2. Hakikat Media Pembelajaran	10
3. Hakikat <i>Microsoft Powerpoint</i>	17
4. Contoh Penggunaan Media <i>Powerpoint</i> dalam Pembelajaran ...	19

5. Pembelajaran.....	20
6. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	21
B. Kerangka Berpikir	22
C. Hipotesis Tindakan	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Waktu dan Tempat Penelitian	26
C. Subjek Penelitian.....	26
D. Variabel dan Definisi Operasional	27
E. Rancangan Penelitian	28
F. Tahapan Penelitian	29
G. Teknik Pengumpulan Data.....	31
H. Instrumen Penelitian	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pembakuan Instrumen Penelitian	41
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	43
C. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	48
D. Pembahasan Hasil Penelitian	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	59

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Silabus pembelajaran	60
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	62
Lampiran 3 Materi Pembelajaran.....	66
Lampiran 4 Lembar Diskusi Siswa.....	68
Lampiran 5 Soal tes	69
Lampiran 6 Kisi-kisi soal tes	71
Lampiran 7 Kunci Jawaban tes	75
Lampiran 8 Kunci Jawaban LDS	76
Lampiran 9 Analisis Validitas Uji instrumen	77
Lampiran 10 Uji Validitas instrumen.....	79
Lampiran 11 Analisis Reabilitas instrumen.....	80
Lampiran 12 Analisis Taraf Kesukaran Instrumen	82
Lampiran 13 Analisis Daya Beda instrumen	83
Lampiran 14 Data peningkatan hasil pretes-postes.....	85
Lampiran 15 Uji Normalitas Data Hasil Pretes dan Postes	86
Lampiran 16 Uji Homogenitas data Hasil Pretes dan Postes.....	88
Lampiran 17 Uji Hipotesis Data Hasil Pretes dan Postes	90
Lampiran 18 Data nilai pretes kelas subjek	92
Lampiran 19 Data nilai postes kelas subjek.....	93
Lampiran 20 Rekapitulasi nilai pretes dan postes.....	94
Lampiran 21 Foto-foto kegiatan pembelajaran.....	95
Lampiran 22 Materi pembelajaran dalam <i>powerpoint</i>	97
Lampiran 23 Nilai terendah pretes.....	101

Lampiran 24 Nilai tertinggi pretes	103
Lampiran 25 Nilai terendah postes	105
Lampiran 26 Nilai tertinggi postes	107
Lampiran 27 Surat izin penelitian Diknas Bengkulu Selatan.....	109
Lampiran 28 Surat izin penelitian SD Negeri 9 Bengkulu Selatan	110

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Hasil uji reabilitas	42
Tabel 4.2 Data hasil pretes kelas eksperimen	45
Tabel 4.3 Data hasil postes kelas eksperimen.....	46
Tabel 4.4 Data peningkatan pretes postes kelas eksperimen	47
Tabel 4.5 Data hasil uji normalitas kelas subjek penelitian	49
Tabel 4.6 Data hasil uji homogenitas kelas subjek penelitian	49
Tabel 4.7 Hasil perhitungan Uji-t	50

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pikir	23
Gambar 3.1 Rancangan Penelitian	29
Gambar 4.1 Diagram peningkatan hasil belajar pretes dan postes	48

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sekolah merupakan tempat berlangsungnya pendidikan. Pendidikan sekolah menjadi tumpuan harapan untuk dapat mencerdaskan kehidupan bangsa, karena pendidikan yang berlangsung di sekolah keberadaanya disengaja, diniati, direncanakan, serta diatur sedemikian rupa melalui tata cara dan mekanisme perundang-undangan yang berlaku (Marno dkk, 2008:50).

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Bahasa Indonesia. Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia di SD terdiri atas empat fokus keterampilan dasar berbahasa, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Setiap keterampilan berbahasa yang menjadi fokus merupakan kegiatan pembelajaran yang utama karena pembelajaran berangkat, tertuju, dan berakhir pada keterampilan yang menjadi fokus pembelajaran (Solchan dkk, 2008: 7. 22).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru harus merancang rencana pembelajaran yang tepat agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Disamping pembelajaran difokuskan pada keterampilan berbahasa tertentu, guru juga harus memadukan empat keterampilan dasar tersebut dengan kompetensi dasar kebahasaan dan sastra. Guru harus mampu menguasai teknik-teknik pembelajaran agar siswa mampu menerima dengan mudah pesan pembelajaran yang disampaikan. Pembelajaran akan berlangsung efektif dan efisien apabila didukung dengan kemahiran guru mengatur strategi pembelajaran (Santosa dkk, 2009: 1.15).

Hasil belajar menjadi acuan bagi guru untuk merefleksi proses pembelajaran yang telah dilakukan demi perbaikan dan peningkatan kualitas

individu. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada suatu pokok bahasan (Anonim: 2012)

Senada dengan hal tersebut, Winarni (2012: 137) mengartikan hasil belajar sebagai pencapaian seorang siswa yang telah melakukan pembelajaran sehingga membuat siswa yang sebelumnya tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar merupakan suatu pencapaian kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Standar nilai kriteria ketuntasan mengajar (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan ketetapan Depdiknas adalah 7,5. Siswa harus mampu mencapai target tersebut sebagai tuntutan dari kegiatan pembelajaran. Kemampuan guru dalam mengelola kelas dan menyampaikan materi menjadi salah satu faktor penting pencapaian standar nilai tersebut. Adapun siswa yang belum mencapai standar menjadi tuntutan bagi guru untuk melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakannya.

Salah satu upaya guru untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang diharapkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran saat ini sudah menjadi *trend* dalam dunia pendidikan karena dapat membantu tercapainya hasil belajar. *National Education Association* (NEA) dalam Rusman (2011: 169) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Artinya, media bisa dijadikan wadah atau alat untuk mempermudah seseorang menyampaikan pesan atau apa yang ia inginkan. Media pembelajaran terdiri dari

berbagai jenis dan macam. Pemilihan dan penggunaan media harus didasarkan pada tuntutan pembelajaran yang akan dicapai.

Media dalam pembelajaran pun juga mengalami perubahan seiring teknologi yang semakin maju. Guru harus mampu mengimbangi kemajuan teknologi sebagai bentuk profesionalisme. Kombinasi berbagai media belajar atau multimedia merupakan salah satu solusi untuk mengimbangi kemajuan teknologi tersebut.

Microsoft Office Powerpoint adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Program *powerpoint* salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (Rusman, 2011:301).

Munadi (2010:150) menyebutkan salah satu kelebihan penggunaan *powerpoint* sebagai media pembelajaran yaitu *powerpoint* memiliki kemampuan dalam mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya, terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditif, kinestetik, atau yang lainnya. Jika diterapkan dalam pembelajaran, kelebihan media *powerpoint* ini tentu saja mempermudah peserta didik memahami pelajaran yang disampaikan sesuai dengan tipe belajarnya, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa tersebut. Sekolah yang menerapkan media *powerpoint* dalam pembelajaran akan lebih berprestasi dibandingkan sekolah yang belum menggunakan media *powerpoint*.

SD Negeri 9 Bengkulu Selatan merupakan salah satu Sekolah Dasar yang berada di Kabupaten Bengkulu Selatan. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 9 Bengkulu Selatan tanggal 18 Mei 2013 diperoleh informasi bahwa sekolah ini belum pernah menggunakan media *powerpoint* dalam kegiatan pembelajaran. Guru masih menggunakan media sederhana dalam kegiatan pembelajarannya, seperti buku cerita, gambar, dan lain-lain. Faktor penyebab sekolah ini belum menggunakan media *powerpoint* yaitu belum tersedianya fasilitas *infocus* atau alat proyeksi gambar dan rata-rata guru belum menguasai komputer. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan masih 50% siswa yang tuntas standar kriteria ketuntasan. Keberhasilan pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh kelengkapan sarana atau media yang digunakan. Jika para pengajar tidak mengikuti perkembangan multimedia saat ini, pengajar akan ketinggalan dengan masyarakat.

Guru yang sudah mampu menggunakan *notebook* atau laptop yang di dalamnya sudah memiliki komponen multimedia dan sudah bisa menggunakannya pasti akan sangat terbantu dalam menyiapkan dan melaksanakan proses pembelajaran. Sebab karakteristik multimedia ini sebenarnya lebih praktis, efektif dan efisien, serta meningkatkan ketercapaian target dan tujuan pembelajaran (Musfiqon, 2011: 187)

Pembelajaran yang menggunakan multimedia telah terbukti lebih efektif dan efisien serta bisa meningkatkan hasil belajar siswa (Musfiqon, 2011: 187). Hal ini telah dibuktikan dengan penelitian tentang penggunaan media *powerpoint* sebagai media pembelajaran yang dilakukan oleh Ira Santi tahun 2011. Ira Santi memadukan pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* dengan media

powerpoint dan telah membuktikan bahwa media *powerpoint* mampu meningkatkan hasil belajar pelajaran Matematika siswa kelas 5 SD Negeri 17 Kota Bengkulu. Hasil analisis ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus 1 sebesar 52,77% dengan nilai rata-rata 64,02. Pada siklus II ketuntasan belajar secara klasikal meningkat menjadi 80,55% dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 86,25.

Dengan kondisi tersebut, peneliti melakukan penelitian eksperimen hasil belajar siswa dengan menggunakan media *powerpoint* dalam pembelajaran di sekolah dasar yang belum pernah menggunakan media *powerpoint* yaitu di SD Negeri 9 Bengkulu Selatan. Penelitian ini dilakukan pada kelas 5C yang berjumlah 20 orang, dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini juga berdasarkan pada perkembangan pengetahuan anak tentang kemajuan teknologi yang sekarang sedang mempengaruhi semua kalangan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah: “Apakah ada peningkatan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *powerpoint* siswa kelas 5C SD Negeri 9 Bengkulu Selatan?”.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan dan permasalahan dalam pelaksanaan penelitian ini, maka penelitian ini hanya terfokus pada peningkatan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *powerpoint* siswa kelas 5C di SD Negeri 9 Bengkulu Selatan. Hasil belajar diperoleh dari *pretest*

dan *posttest* yang dilakukan dalam penelitian ini. Aspek yang dinilai dalam penelitian ini adalah aspek kognitif.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk “Mengetahui hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah menggunakan media *powerpoint* pada siswa kelas 5C SD Negeri 9 Bengkulu Selatan”.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat Teoretis

Sesuai dengan bidang kajian penelitian yaitu bidang Pendidikan Keguruan dan Ilmu Pendidikan, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoretis mengenai penerapan media *powerpoint* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi peneliti, sebagai masukan untuk lebih menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan pengalaman yang berharga agar lebih memajukan pendidikan di Indonesia khususnya daerah.
2. Bagi Guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengembangan diri dalam menuju guru profesional, dapat juga menjadi alat untuk evaluasi dalam mengajar dan untuk mengembangkan kemampuan dan pembaruan dalam menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat dalam mengajar di kelas, sebagai rujukan untuk sekolah-sekolah yang ada di

daerah untuk terus mengimbangi perkembangan teknologi yang semakin maju.

3. Bagi siswa, dapat dijadikan sebuah pengalaman belajar baru, dan diharapkan media ini bisa membuat siswa lebih menikmati dan memaknai proses pembelajaran di kelas dan dapat memberikan hasil belajar yang meningkat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Meskipun dalam kelas yang sama dan guru yang sama, belum tentu semua siswa mencapai hasil belajar yang sama. Hal ini bisa disebabkan karena faktor internal maupun eksternal yang mempengaruhi perbedaan hasil belajar ini.

Clark dalam Musfiquon (2012: 8) mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Ini menunjukkan faktor internal pada diri siswa lebih dominan dalam mempengaruhi hasil belajar.

Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi (2010: 24) adalah sebagai berikut:

a. Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek. Tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar. Demikian juga kondisi saraf pengontrol kesadaran dapat berpengaruh proses dan hasil belajar peserta didik. Disamping kondisi-kondisi tersebut, hal yang paling penting untuk diperhatikan adalah kondisi panca indera. Dengan memahami kelebihan dan kelemahan panca indera dalam memperoleh pengetahuan atau pengalaman akan mempermudah dalam memilih dan menentukan jenis rangsangan atau stimuli dalam proses belajar.

b. Faktor Psikologis

Beberapa faktor psikologis yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang dapat diuraikan diantaranya meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi, dan kognitif dan daya nalar (Musfiqon, 2012: 26). Kesemuanya berpengaruh terhadap internal peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

- a) Intelegensi
- b) Perhatian
- c) Minat dan Bakat
- d) motif dan motivasi
- e) Kelima, kognitif dan daya nalar.

Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor lingkungan. Croxford dan Cowie (Musfiqon, 2012: 10) menyimpulkan bahwa:

Efek dari konteks sosial sekolah tidak sama untuk semua murid. Suatu sekolah dengan konteks sosial tinggi mempunyai efek yang besar dalam memperbaiki hasil belajar murid yang latar belakang keluarganya sendiri relatif tidak menguntungkan, dibandingkan hasil belajar seorang murid yang latar belakangnya keluarganya menguntungkan. Sebaliknya, suatu sekolah dengan konteks sosial rendah mempunyai efek lebih menekan pada hasil belajar seorang murid yang latar belakang keluarganya sendiri secara relatif tidak menguntungkan.

Dari kesimpulan Croxford dan Cowie di atas dapat diambil kesimpulan bahwa betapa pentingnya sebuah sekolah menciptakan suasana yang nyaman untuk peserta didik menimba ilmu. Suasana yang menyenangkan akan dan mampu melupakan masalah yang sedang dihadapi siswa, sehingga mereka akan lebih fokus kepada pelajaran. Pemenuhan fasilitas dan sumber belajar juga turut membantu tuntutan pencapaian hasil belajar yang maksimal dari siswa. Adanya kerja sama yang solid dari pihak sekolah, orang tua, dan masyarakat akan

membangun sekolah menjadi sebuah wadah menuntut ilmu yang melahirkan insan cerdas, berkarakter, dan bertakwa.

2. HAKIKAT MEDIA PEMBELAJARAN

a. Pengertian Media Pembelajaran

Heinich dalam Arsyad (2002:4) memberikan batasan tentang media. Televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran.

Menurut Munadi (2010:7) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Miarso dalam Rusman dkk (2011:170) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan peran serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran agar terjadi proses belajar yang menarik dan menyenangkan, serta memberikan kesan dalam setiap kegiatannya.

Banyak guru-guru di sekolah menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajarannya, baik itu gambar, alat peraga, multimedia, bahkan barang-barang bekas sekalipun. Kempt menyatakan bahwa setiap jenis media memiliki karakteristik dan kemampuan dalam menayangkan pesan dan informasi (Pribadi dan Putri, 2005:1). Hal ini tergantung dengan kekreatifitasan guru dalam memanfaatkan apa saja sebagai media, yang penting tujuan dalam pembelajaran bisa tercapai.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Munadi (2010:36) menjelaskan analisis terhadap fungsi media pembelajaran ini lebih difokuskan pada dua hal, yakni analisis fungsi yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya.

Pertama, analisis fungsi yang didasarkan pada media terdapat tiga fungsi media pembelajaran, yakni (1) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, (2) fungsi semantik, (3) fungsi manipulatif. Kedua, analisis fungsi yang didasarkan pada penggunaannya (anak didik) terdapat dua fungsi, yakni (4) fungsi psikologis dan (5) fungsi sosio-kultural).

Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran merupakan salah satu penunjang keberhasilan guru dalam mengajar. Media yang tepat dan akurat dapat membantu siswa mencapai hasil belajar dengan maksimal. Guru harus mempertimbangkan media yang akan digunakan dengan materi dan kesiapan siswa dalam memahami materi.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

1) Media Audio

Media audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran saja. Ciri utama dari media ini adalah pesan yang disalurkan melalui media audio dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (bahasa lisan/kata-kata) maupun nonverbal (gumaman, bunyi-bunyian, dan lain-lain).

Media audio digunakan dalam pengembangan keterampilan-keterampilan mendengarkan untuk pesan-pesan lisan.

Macam-macam media audio menurut Ariani dan Harianto (2010: 93) yaitu:

a. Radio

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kedinginan dan sebagainya.

b. Kaset-audio

Yang dibahas disini khusus kaset audio yang sering digunakan di sekolah. Keuntungannya adalah merupakan media yang ekonomis karena biaya pengadaan dan perawatan murah.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan (Munadi, 2010: 56). Apapun media pembelajaran yang digunakan guru yang terlihat oleh mata bisa disebut media visual.

Media jenis visual digunakan untuk menggambarkan dan memperjelas materi pembelajaran melalui gambar, tulisan, serta bentuk visual lain. Banyak jenis media visual yang dipakai oleh guru-guru, diantaranya yaitu:

a) Gambar/Foto

Diantara media pembelajaran, gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai. Rohani dalam Musfiquon (2012: 73) menjelaskan bahwa media gambar adalah media yang merupakan reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi, yang berupa foto atau lukisan.

Tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa (Arsyad, 2005: 111).

b) Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana atau kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sadiman dalam Musfiqon (2012: 76) menyatakan sketsa selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harganya pun tidak terlalu dipersoalkan sebab media ini dibuat langsung oleh guru.

c) Diagram

Diagram merupakan susunan garis-garis dan lebih menyerupai peta dari pada gambar. Sebagai suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol, diagram atau skema menggambarkan struktur dan objek secara garis besar (Musfiqon, 2012: 77).

d) Bagan/*Chart*

Bagan banyak digunakan untuk menunjukkan adanya hubungan atau keterkaitan satu dengan yang lain. Usman dalam Musfiqon (2012: 78) menjelaskan media bagan adalah suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan lambing-lambang visual, untuk menunjukkan perkembangan ide, objek, lembaga, orang, keluarga, ditinjau dari sudut ruang dan waktu.

e) Grafik

Grafik merupakan sebuah sajian data yang bisa berbentuk garis, batang, dan lingkaran. Biasanya data yang dibuat dalam bentuk grafik berasal dari data tabel.

Grafik yang digunakan ditentukan oleh tingkat kerumitan informasi yang ingin disajikan dan keterampilan siswa menginterpretasikan grafik (Arsyad, 2011: 138). Adapun macam-macam grafik adalah a. Grafik Batang, b. Grafik Garis, c. Grafik Lingkaran, d. Grafik Gambar.

3) Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah media yang dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat layaknya media visual juga pesan verbal dan non verbal yang terdengar layaknya media audio. Adapun jenis-jenis media audio-visual ini adalah sebagai berikut:

a) Film

Film merupakan gambar yang tampak hidup. Secara kolektif, film juga sering disebut dengan sinema. Pengertian secara harfiah film (sinema) adalah *Cinematographie* yang berasal dari kata *Cinema* + *tho* = *phytos* (cahaya) + *graphie* = *graph* (tulisan atau gambar atau citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita memerlukan alat khusus, yang biasa disebut kamera.

b) Video

Kata video berasal dari dari sebuah singkatan dalam bahasa Inggris yaitu visual dan audio. Kata *Vi* merupakan singkatan dari visual yang berarti gambar, kemudian kata *Deo* adalah singkatan dari audio yang berarti suara (Sukiman, 2012: 187). Media video hampir sama dengan media film. Media ini sama-sama

menampilkan gambar hidup yang disertai dengan suara atau audio. Perbedaan media film memiliki alur cerita, sedangkan video tidak memiliki alur cerita.

c) Televisi

Televisi merupakan sebuah media telekomunikasi masa yang mampu menghasilkan gambar hidup beserta audio melalui penerimaan sinyal yang dipancarkan oleh satelit.

4) Multimedia

Istilah multimedia pertama kali muncul di awal 1990 melalui media massa. Secara etimologis multimedia berasal dari kata “multi” (Bahasa *latin*, *nouns* yang berarti banyak, bermacam-macam), dan “medium” (Bahasa Latin yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu).

Hofstetter mengartikan multimedia sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan alat yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Ariani dan Haryanto, 2010: 11).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar, grafik, audio, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* (komputer), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada orang banyak.

Beberapa bentuk pemanfaatan multimedia berbasis komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran meliputi:

a) Multimedia Presentasi

Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam kelompok kecil maupun besar. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia proyektor (LCD/Viewer) yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. Pemanfaatan multimedia presentasi ini biasanya menggunakan perangkat lunak yang paling tersohor, yakni *Powerpoint* yang dikembangkan oleh *Microsoft Inc.*

b) Program Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media interaktif cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan, misalnya penyerbukan pada tumbuhan, pembelahan sel, pertumbuhan janin manusia, pelaksanaan haji, dan lain sebagainya.

c) Sarana Simulasi

Contoh penggunaan multimedia berbasis komputer adalah tampilan multimedia dalam bentuk animasi yang memungkinkan peserta didik pada jurusan eksakta seperti matematika, fisika, kimia, dan biologi melakukan percobaan tanpa harus di laboratorium.

d) Video Pembelajaran

Pemanfaatan multimedia berbasis komputer dalam pembelajar, selain dapat digunakan untuk multimedia presentasi dan CD multimedia interaktif, juga dapat dimanfaatkan untuk memutar video pembelajaran. Video bersifat interaktif tutorial membimbing peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui

visualisasi. Peserta didik dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai dengan yang diajarkan dalam video.

3. HAKIKAT *MICROSOFT POWERPOINT*

Powerpoint merupakan salah aplikasi komputer unggulan yang diciptakan oleh *Microsoft Corporation*. *Powerpoint* dimanfaatkan untuk pembuatan slide presentasi. *Powerpoint* memiliki banyak kelebihan dan lebih mudah penggunaannya, sehingga menjadi produk yang paling banyak dipakai saat ini. Pemanfaatan media presentasi ini dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pembelajaran ataupun tugas-tugas yang diberikan (Sukiman, 2012: 213).

Ada beberapa kelebihan dari media presentasi ini (Munadi, 2010: 150), yakni:

- 1) Mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan *imagery*. Secara kognitif pembelajaran dengan menggunakan *mental imagery* akan meningkatkan retensi siswa dalam mengingat materi-materi pelajaran.
- 2) Memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik, dan audio menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi.
- 3) Memiliki kemampuan dalam mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya, terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, audiktif, kinestetik, atau yang lainnya.
- 4) Mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara utuh.

Selain itu fasilitas yang dimiliki aplikasi *powerpoint* juga mampu memberikan daya tarik bagi pendengarnya. Sutrisno (2010: 87) menyatakan bahwa:

dengan fasilitas *Animations* suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas: *Font, pictures, sound and effect* dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Bila keadaan ini dapat disajikan maka para pendengar dapat tertarik untuk dapat mendengar apa yang kita sampaikan kepada mereka.

Tampilan maupun penyajian presentasi ini haruslah dikemas semenarik mungkin, agar peserta didik benar-benar fokus mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Ananda dalam Sukiman (2012: 225) menjelaskan beberapa teknik yang perlu diperhatikan dalam presentasi, yaitu:

a. Sebelum Presentasi

Kita dihibau untuk tidak terlalu sering melakukan latihan karena ini bisa menurunkan semangat kita pada saat presentasi yang sebenarnya.

b. Selama Presentasi

Hal-hal yang perlu diketahui bagaimana mengoptimalkan penggunaan teknik-teknik pada saat presentasi adalah:

- a) Penggunaan dan Pemilihan Kata
- b) Jaga Penampilan
- c) Penggunaan Suara
- d) Penggunaan Bahasa Tubuh
- e) Penggunaan Catatan Kecil
- f) Tingkatkan Kemampuan Fasilitasi

c. Sesudah Presentasi

Setelah kita melakukan presentasi, sediakan waktu untuk melakukan sesi tanya jawab. Tidak perlu hindari sesi ini karena ketakutan kita akan kemungkinan-kemungkinan yang tidak kita harapkan karena justru melalui sesi tanya jawab ini

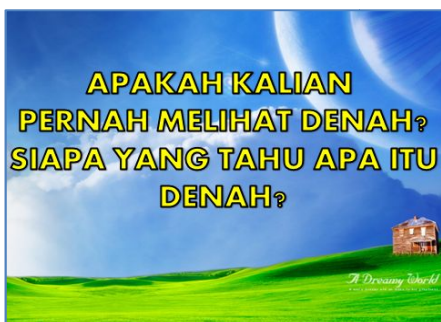
kita dapat mengetahui apa yang dibutuhkan oleh audiens dan dapat kita jadikan tolak ukur apakah kita berhasil dalam menyampaikan presentasi.

Semakin bervariasi media yang digunakan, maka pesan atau materi pembelajaran yang disampaikan akan semakin optimal diterima oleh siswa. Penggabungan beberapa media pembelajaran menjadi latar belakang terbentuknya konsep multimedia. *Powerpoint* yang merupakan salah satu multimedia memiliki kemampuan menggabungkan media teks, audio, visual, video, grafik, dan animasi sudah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal inilah yang menjadikan peneliti menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* di sekolah yang belum pernah menggunakan media *powerpoint*. Tujuan penerapan multimedia ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta menambah pengalaman baik untuk siswa dan guru itu sendiri.

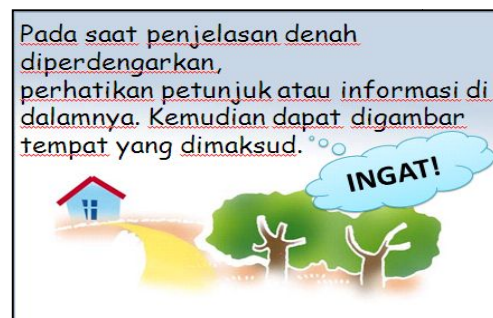
4. CONTOH PENGGUNAAN *MICROSOFT POWERPOINT* DALAM PEMBELAJARAN

Berikut adalah contoh penggunaan media *powerpoint* mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi “Denah”.

a. Kegiatan awal yaitu menyampaikan apersepsi.



b. Kegiatan berikutnya yaitu penyampaian tujuan pembelajaran.



c. Penyampaian inti pembelajaran.

Cara membuat denah berdasarkan penjelasan yang didengar:

- ✳ Simak baik-baik keterangan (arah tempat, isi ruangan, dan jumlah benda yang mengisi ruangan)
- ✳ Urutkanlah menjadi denah yang mudah dipahami.
- ✳ Jangan lupa berilah penjelasan yang menunjukkan keterangan yang diungkapkan.

d. Pemberian soal evaluasi.

EVALUASI: Untuk soal nomor 2-5, perhatikan gambar di atas

a. Pilihan Ganda

1. Apa yang dimaksud dengan denah?
A. Petunjuk B. Gambar C. Iklan D. Pengumuman
2. Ruang apakah yang letaknya dekat dengan dapur?
A. Ruang makan B. Kamar kecil C. Ruang tamu D. kamar tamu
3. Terletak dimanakah kamar kakak?
A. Antara ruang makan dan ruang keluarga
B. Antara dapur dan kamar kecil
C. Antara kamar ayah ibu dan kamar tamu
D. Antara ruang tamu dan ruang keluarga
4. Berikut ini terdapat pada gambar, kecuali:
A. Ruang makan B. taman samping C. dapur D. Ruang belajar
5. Ada berapa kamar tidur pada gambar tersebut?
A. 1 B. 4 C. 2 D. 7

Essay

1. Apa yang dimaksud dengan denah?
2. Bagaimana langkah-langkah dalam membuat denah suatu lokasi dari penjelasan yang

Truth Life Love

e. Penutup



5. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu hal yang tak bisa dilepaskan dalam kegiatan pendidikan. Pendidikan merupakan bentuk nyata dari pelaksanaan pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Dadi dkk, 2009: 4). Guru, siswa, staf, ruang kelas, media, kurikulum, silabus, RPP, kesemuanya itu termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya Warsita mengartikan pembelajaran sebagai

suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik (Dedi: 2013).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, pembelajaran merupakan upaya untuk mencerdaskan peserta didik yang didukung oleh semua komponen-komponen pendidikan.

Banyak para ahli telah merumuskan teori-teori tentang belajar berdasarkan pandangan mereka masing-masing. Beberapa teori belajar menurut Dadi dkk (2009: 4) adalah sebagai berikut:

1) Mengajar adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik/siswa di sekolah, 2) Mengajar adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan sekolah, 3) Pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik, 4) Pembelajaran adalah upaya mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga masyarakat yang baik, 5) Pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari.

Dari beberapa rumusan di atas terlihat bahwa semakin lama pembelajaran mengalami pembaharuan. Hal ini dikarenakan kebutuhan masyarakat terhadap dunia pendidikan dan *output* yang diharapkan bisa memberikan kemajuan dan pembangunan dalam kehidupan masyarakat.

6. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Belajar merupakan suatu proses pencarian ilmu pengetahuan dimana arahnya adalah perbaikan kualitas diri yang melekat sebagai hasil dari pengalaman. Pengalaman yang didapat dari belajar inilah yang nantinya akan menjadi bekal hidup seseorang dalam menjalani kehidupannya.

Pembelajaran berbeda dengan pengajaran. Pengajaran pada prosesnya hanya terjadi interaksi antara guru dan siswa dengan guru yang bertindak lebih dominan, sedangkan dalam proses pembelajaran tidak selalu demikian. Pembelajaran

merupakan terjemahan dari *instructional*. Pembelajaran dimaksudkan sebagai proses pemberian rangsangan kepada siswa untuk belajar. Jadi pembelajaran bahasa adalah proses pemberian rangsangan belajarberbahasa kepada siswa dalam upaya siswa mencapai kemampuan berbahasa (Santosa, 2005:5.15).

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia menurut KTSP adalah sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

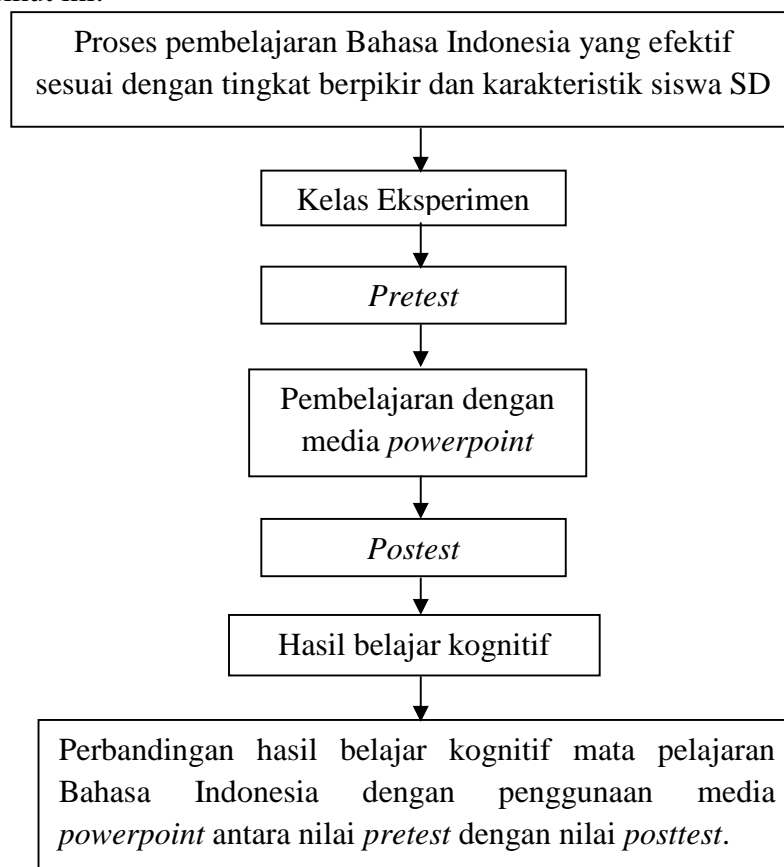
B. Kerangka Pikir

Pendidikan dan pembelajaran merupakan sebuah kesatuan yang tak terpisahkan. Pembelajaran berarti guru dan siswa sama-sama belajar, dan saling menunjukkan adanya perubahan dari masing-masing pelaku pembelajaran. Mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mengajarkan empat aspek inti dalam pembelajarannya juga menginginkan adanya perubahan bagi pelaku pembelajaran tersebut. Teknologi sudah menyediakan fasilitas bagi siswa untuk melatih empat keterampilan dasar tersebut, telepon untuk melatih siswa berbicara, radio untuk

melatih siswa menyimak, komputer untuk melatih siswa menulis, dan internet untuk melatih siswa membaca.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan media teknologi ke dalam proses pembelajaran, yakni menggunakan media *powerpoint*. Berdasarkan beberapa penelitian yang sudah dilakukan, pemakaian media *powerpoint* memang meningkatkan hasil belajar., tetapi subjek yang peneliti gunakan adalah siswa yang belum pernah belajar dengan memakai media *powerpoint*, diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian dilakukan dengan menggunakan satu kelas subjek, yaitu kelas eksperimen.

Adapun kerangka berpikir penelitian yang akan peneliti lakukan dijelaskan dalam bagan berikut ini:



Bagan 2. 1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2010: 96). Hasil penelitian dan pengolahan data yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media *powerpoint*. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan peneliti terbukti.

Adapun hipotesis yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

“H₁ : Terdapat peningkatan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media *powerpoint*”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen. Peneliti menerapkan metode penelitian eksperimen karena penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain, yang dalam penelitian ini peneliti menerapkan perlakuan media *powerpoint* ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mencari pengaruh terhadap nilai pretes dengan nilai postes apakah mengalami peningkatan atau tidak. Penelitian eksperimen termasuk dalam metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2010: 14).

Jenis eksperimen yang dipakai adalah pra-eksperimen. Dinamakan penelitian pra-eksperimen karena metode penelitian ini menggunakan langkah-langkah dasar penelitian eksperimen, namun tidak ada kelas kontrol sebagai perbandingan (Sugiyono, 2010: 109). Artinya, penelitian pra-eksperimen lebih memfokuskan penelitian pada kelas yang diberi perlakuan, tetapi tidak ada perbandingan dengan kelompok nonperlakuan.

Desain penelitian pra-eksperimen yang digunakan adalah *The One Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Emzir (2008: 96) desain *The One Group Pretest-Posttest* adalah penelitian yang memasukkan prates untuk menentukan skor garis belakang (hasil postes). Pemberian prates dan postes dipakai pada penelitian eksperimen karena peneliti ingin melihat perubahan dari perlakuan yang diberikan terhadap kelas eksperimen.

Desain *The One Group Pretest-Posttest* memberikan hasil perbandingan yang lebih akurat antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Adanya perubahan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia antara hasil prates dengan hasil postes akan menunjukkan ada tidaknya pengaruh dari perlakuan penggunaan media *powerpoint* dalam kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen. Dengan kata lain, perbedaan hasil prates dengan postes merupakan efek dari perlakuan atau *treatment*.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 9 Bengkulu Selatan. Waktu yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian ini adalah dua bulan yaitu pada bulan Desember dan Januari 2014.

C. Subjek Penelitian

Penelitian pra-eksperimen merupakan studi pendahuluan, sebelum dilaksanakan penelitian eksperimen yang sebenarnya. Dalam penelitian desain pra-eksperimental peneliti memilih subjek penelitian sebagai sampel. Hal ini senada dengan pendapat Gay dan Diehl dalam Hendri (2012) bahwa dalam penelitian eksperimen sampel penelitian yang digunakan adalah minimal 15 subjek per grup. Dengan kata lain, peneliti sudah memiliki sampel penelitian yang akan dieksperimenkan yaitu dari subjek yang dipilih oleh wali kelas dan peneliti.

Siswa kelas 5 SD Negeri 9 Bengkulu Selatan Tahun Ajaran 2013/2014, terdiri dari tiga kelas yang berjumlah 65 siswa. Dalam penelitian ini, subjek penelitian yang dipilih peneliti yaitu kelas 5C yang terdiri dari 20 orang siswa sebagai kelas eksperimen atau sampel. Alasan peneliti memilih kelas ini adalah

pembelajaran di kelas ini masih sangat konvensional dan tidak ada variasi belajar yang dilakukan guru kelas ini.

D. Variabel dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua jenis variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang dimanipulasi atau dipilih oleh peneliti untuk menentukan hubungan antara fenomena yang diobservasi atau diamati atau yang menjadi sebab timbulnya variabel dependen atau terikat. Sedangkan variabel terikat atau variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel penelitiannya sebagai berikut :

a. Variabel Bebas

Sudjana (2006: 24) mendefinisikan variabel bebas sebagai variabel perlakuan atau sengaja dimanipulasi untuk diketahui intensitasnya atau pengaruhnya terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *powerpoint*.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau timbul akibat variabel bebas yang diberi perlakuan media pembelajaran *powerpoint*. Oleh sebab itu, variabel terikat menjadi tolak ukur atau indikator keberhasilan dari variabel bebas (Sudjana, 2006: 24). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Dalam penelitian ini aspek yang dilihat sebagai hasil belajar siswa adalah aspek kognitif. Hasil belajar yang diukur dalam

penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa setelah mengerjakan pretest dan posttest yang diberikan guru.

2. Definisi Operasional

- a. *Media Powerpoint* adalah media pembelajaran yang memanfaatkan komputer dan infokus yang mampu menghasilkan tampilan gambar, video, teks, tergabung menjadi satu slide atau lebih.
- b. Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang memberikan keterampilan dasar kepada siswa berupa membaca, menulis, menyimak, dan berbicara, yang kesemuanya akan dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Belajar Bahasa Indonesia akan memberikan pengalaman dan kosa kata baru bagi siswa sehingga siswa dalam pergaulan sehari-hari tidak canggung untuk berbicara dengan siapapun. Selain itu Bahasa Indonesia juga sebagai bahasa pemersatu bangsa sehingga dipakai kemanapun siswa akan berkunjung di Indonesia ini.
- c. Hasil belajar pada penelitian ini adalah hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *powerpoint*.
- d. Penggunaan media *powerpoint* yang memiliki kelebihan mampu mengorganisasi semua media pembelajaran, baik audio, video, gambar, dan lain-lain, serta mampu mengakomodir peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya agar mampu membantu siswa mencapai indikator-indikator pembelajaran yang diharapkan sehingga hasil belajar meningkat.

E.Rancangan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan rancangan sebagai berikut:

$O_1 \times O_2$

Bagan 3.1 Rancangan Penelitian

(Sugiyono, 2010: 111)

Keterangan:

O_1 : nilai prates

O_2 : nilai postes

X : Kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan media
powerpoint

F.Tahapan Penelitian.

Rancangan pada penelitian ini terdiri dari dua tahapan yaitu tahap awal penelitian dan pelaksanaan penelitian. Adapun tahapan kegiatan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Tahap Awal Penelitian.

Menyusun kegiatan pembelajaran, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1). Memilih materi pelajaran yaitu mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang ditayangkan;
- 2). Membuat RPP dan LDS yang sesuai dengan materi mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang ditayangkan;
- 3). Menyiapkan media yang akan digunakan pada proses pembelajaran;
- 4). Membuat kisi-kisi dan instrumen penelitian (soal *pretest* dan *posttest*) berupa pilihan ganda yang terdiri dari 18 soal;
- 5). Menentukan subjek penelitian dengan cara mengambil data dokumen berupa nilai-nilai Bahasa Indonesia siswa pada wali kelas dan konsultasi dengan

kepala sekolah, maka terpilihlah kelas sampel yaitu kelas 5C dan sebagai kelas uji coba instrumen adalah kelas 5B;

- 6). Melakukan uji coba instrumen pada kelas uji coba;
- 7). Menganalisis data hasil uji coba instrumen untuk mengetahui Validitas, Realibilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda instrumen;
- 8). Menentukan soal-soal yang memenuhi syarat berdasarkan data hasil tes uji coba.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap pelaksanaan penelitian, yaitu tahap dilaksanakannya rancangan kegiatan pembelajaran pada kelas sampel serta melaksanakan *pretest* dan *posttest*. Tahapan pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan pretest pada kelas eksperimen untuk melihat kemampuan awal siswa.
- 2) Menganalisis data hasil pretest yang telah dilakukan pada 5C SDN 9 Bengkulu Selatan.
- 3) Melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* pada kelas 5C SDN 9 Bengkulu Selatan.
- 4) Melakukan posttest pada kelas 5C SDN 9 Bengkulu Selatan.
- 5) Menganalisis data hasil posttest yang telah dilakukan pada kelas 5C SDN 9 Bengkulu Selatan.
- 6) Menghitung perbedaan antara hasil pretest dan posttest (sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan)
- 7) Membandingkan hasil pretest dan posttest dan menganalisis data

G. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dikumpulkan dengan cara:

1. Tes Hasil Belajar

Tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah tes formatif. Tes formatif adalah tes hasil belajar yang bertujuan untuk mengetahui sudah sejauh manakah peserta didik “telah terbentuk” (sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah ditentukan) setelah mereka mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu yang telah ditentukan (Arikunto, 200: 36). Tes yang akan dilakukan yaitu *pretest* dan *posttest* dimana tes tersebut yaitu tes tertulis berupa pilihan ganda.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penyusunan instrumen tes menurut Arikunto (2006 : 153) adalah sebagai berikut.

a. Menyusun Soal Instrumen (Tes)

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menyusun soal instrumen adalah sebagai berikut ini.

1) Menentukan tujuan mengadakan tes

Tes ini dilakukan bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint*.

2) Mengadakan pembatasan terhadap bahan yang diteskan

Tes yang akan dilakukan sesuai dengan pembelajaran yang dilaksanakan yaitu materi mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat.

3) Merumuskan indikator

Indikator yang akan disusun berdasarkan materi mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat.

4) Menderetkan semua indikator kedalam tabel persiapan dan aspek kognitif yang ingin dicakup.

5) Menyusun tabel spesifikasi yang memuat indikator dan aspek kognitif yang diukur (menyusun kisi-kisi instrumen).

6) Menuliskan butir-butir soal, didasarkan pada indikator-indikator yang sudah dituliskan pada tabel indikator (membuat instrumen).

b. Melakukan Uji Coba Instrumen

Agar tes yang disusun memiliki kriteria sebagai tes yang baik, maka tes diujicobakan terlebih dahulu pada kelas yang kemampuannya sama dengan kelas subjek penelitian yaitu kelas uji coba. Kelas yang menjadi uji coba instrumen adalah kelas 5B. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah soal yang dibuat sesuai dengan standar kualitas yang baik dan sesuai dengan kemampuan siswa.

c. Melakukan Analisis pada Soal Instrumen (Tes)

Ada beberapa uji yang akan dilakukan untuk menganalisis butir item soal agar mendapatkan soal yang baik yaitu dengan cara uji Validitas, Reliabilitas, Taraf kesukaran soal dan Daya pembeda, adapun penjelasannya sebagai berikut:

1) Pengujian Validitas Soal

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument (Arikunto, 2006 : 64). Pengujian validitas instrumen dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu validitas konten, validitas konstruk dan validitas empiris.

Untuk instrumen berbentuk tes diuji dengan validitas konten. Instrumen dikatakan memiliki validitas konten apabila instrumen dibuat berdasarkan indikator yang sesuai dengan kompetensi dasar dan materi atau isi pelajaran. Jadi, instrumen yang disusun peneliti sesuai dengan indikator yang mengacu pada materi mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat. Dalam mengukur validitas empiris digunakan rumus koefisien korelasi biserial. Rumus yang digunakan yaitu:

$$Y_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{p}$$

Keterangan :

Y_{pbi} = koefisien korelasi biserial

M_p = Rata-rata skor dari subjek yang menjawab betul dibagi item yang dicari validitasnya

M_t = Rata-rata skor total

S_t = Standar deviasi dari skor total

p = Proporsi siswa yang menjawab benar

$$p = \frac{\text{banyaknya siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah siswa}}$$

q = proporsi siswa yang menjawab salah

$$(q = 1-p)$$

Kriteria Validitas:

- Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka data valid

- Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka data tidak valid

dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$

(Arikunto, 2006: 79)

2) Pengujian Reliabilitas

Reliabilitas artinya adalah suatu alat pengukur keajegan hasil pengukuran dari satu tes dalam mengukur apa yang hendak diukur (Arikunto, 2006: 100).

Rumus yang digunakan untuk mengetahui reliabilitas digunakan rumus KR-20 yaitu:

$$r_{11} = \frac{S^2 - \sum p^2}{S^2}$$

(Arikunto, 2006: 100)

Keterangan :

r_{11} = Realibilitas tes secara keseluruhan

p = Proporsi subjek yang menjawab item yang benar

q = Proporsi subjek yang menjawab item yang salah ($q = 1 - p$)

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = Banyaknya item

S^2 = varian

Adapun interpretasi koefisien reliabilitas tes (r_{11}) adalah sebagai berikut :

- Apabila $r_{11} \geq 0,70$ = Reliabel
- Apabila $r_{11} < 0,70$ = Tidak Reliabel

(Winarni, 2011 : 179)

3) Taraf Kesukaran Soal

Dalam uji taraf kesukaran instrument, seluruh soal yang akan dijadikan instrument penelitian diuji taraf kesukarannya. Taraf kesukaran soal digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Adapun rumus untuk menguji taraf

kesukaran adalah: $P = \frac{B}{S}$

Keterangan :

P = indeks kesukaran

B = banyak siswa yang menjawab benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh maka semakin sulit soal tersebut sebaliknya semakin besar indeks yang diperoleh semakin mudah soal tersebut.

Kriteria indeks kesukaran butir soal:

- 0,00-0,30 = soal sukar
- 0,30-0,70 = soal sedang
- 0,70-1,00 = soal mudah

Arikunto (2006: 208-210)

4) Daya Pembeda Soal

Analisis daya pembeda yaitu mengkaji butir soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang pandai dan siswa yang kurang.

Adapun rumus untuk menentukan daya pembeda adalah:

$$D = \frac{JB}{J} - \frac{JB_B}{J_B}$$

Keterangan:

J = jumlah peserta tes

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

JB_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

JB_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Kriteria daya beda:

Butir soal baik jika memiliki daya beda lebih dari 0,3 ($D > 0,3$)

(Winarni, 2011 : 179)

2. Teknik Analisis Data

1) Analisis Hasil Belajar

a. Analisis Statistik deskriptif

Menurut Sugiyono (2007: 29) statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendiskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Termasuk dalam analisis deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, perhitungan skor rata-rata (*mean*), varian, yaitu sebagai berikut:

1. Perhitungan Rata-rata (*Mean*)

Menurut Sugiyono (2007: 49) *Mean* adalah teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata adalah:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

\bar{x} = mean yang kita cari

$\sum f_i x_i$ = jumlah dari hasil perkalian antara f_i pada tiap-tiap interval data dengan tanda kelas (x_i)

$\sum f_i$ = jumlah data/ sampel

2. Perhitungan Varian

Sugiyono (2007: 57) lebih lanjut menyatakan bahwa untuk

menghitung varian menggunakan rumus: $S^2 = \frac{\sum x^2}{n} - \frac{(\sum x)^2}{n^2}$

Keterangan:

n = banyak sampel

$\sum (x_i - \bar{x})^2$ = jumlah dari hasil perkalian pada tiap-tiap interval data dengan tanda kelas (x_i)

S^2 = varian

b. Uji Prasyarat Analisis Hipotesis

Sebelum akan melakukan analisis data penelitian dengan melakukan uji hipotesis dengan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan homogenitas varian. Hal ini dilakukan agar data yang ingin diuji tersebut terdistribusi normal dan memiliki sampel yang homogen. Untuk data penelitian ini akan dianalisis menggunakan uji-t dua sampel independen harus memenuhi 2 (dua) persyaratan yaitu berdistribusi normal dan bersifat homogen.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas sampel adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Untuk mengetahui bahwa data yang diambil berasal dari populasi berdistribusi normal digunakan rumus chi-kuadrat untuk menguji hipotesis (Arikunto, 2009: 301). Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui kenormalan distribusi data pada sampel.

Uji Normalitas dilakukan dengan rumus chi-kuadrat, yaitu :

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

χ^2 : chi-kuadrat

f_o : Frekuensi yang diperoleh dari data penelitian

f_e : Frekuensi yang diharapkan

Kaidah keputusan :

- Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ maka distribusi data normal
- Jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ maka distribusi data tidak normal

dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk = k - 3$

(Riduwan, 2008 : 197)

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui tingkat homogenitas data yang menjadi kelas eksperimen homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan setelah ada hasil dari uji normalitas maka uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan rumus uji-F, yaitu:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{Varian besar}}{\text{varian kecil}}$$

Mencari F tabel:

- $db = n - 1$
- dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$

Kriteria uji:

- Jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, homogen.
- Jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$, tidak homogen.

Kesimpulannya adalah sampel dikatakan memiliki varian homogen apabila

F_{hitung} lebih kecil dari pada F_{tabel} dan varian tidak homogen apabila F_{hitung} lebih

besar dari pada F_{tabel} .

c. Uji Hipotesis

Setelah selesai melaksanakan persyaratan analisis, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan. Analisis yang digunakan dalam pengujian ini adalah Uji t. Tujuan dari uji ini adalah untuk membandingkan (membedakan) apakah kedua data (variabel) sama atau berbeda. Dengan demikian maka dapat dilihat hasil belajar siswa kelas 5C antara *pretest* dan *posttest* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun penggunaan uji t, yaitu:

$$t = \frac{M}{\frac{\sum 2}{1}}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan pretes dan postes (postes-pretes)

X_d = deviasi masing-masing subjek ($d - M_d$)

$\sum x^2_d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Jumlah subjek

Db = ditentukan dengan $N-1$

(Arikunto, 2006: 306)

Untuk menghitung M_d menggunakan rumus:

$$M_d = \frac{\sum}{N}$$

Kriteria pengujian:

- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima
- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_1 diterima

Pengujian dilakukan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$

dengan derajat bebas $n-1$